

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTU ANIMASI
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS IV MIN 11 BANDAR LAMPUNG**



SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

SHYNTIA FITRI DEWI
NPM. 1411100260

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1440 H / 2018 M

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTU ANIMASI
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KELAS IV MIN 11 BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I : Nur Asiah, M. Ag.

Pembimbing II : Ida Fiteriani, M. Pd.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTU ANIMASI MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV MIN 11 BANDAR LAMPUNG

Oleh :
SHYNTIA FITRI DEWI

Pendidikan merupakan faktor utama yang perlu ditingkatkan kualitasnya, untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pra penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah, hal ini dikarenakan peserta didik terkadang merasa sulit dalam memahami suatu materi IPA. Salah satu upaya pendidik dalam meningkatkan hasil belajar adalah menggunakan model dan media yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu model dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) dan media pembelajaran Animasi Multimedia. Untuk itu, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment Design*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh kelas IV di MIN 11 Bandar Lampung tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dimana IV A sebagai kelas eksperimen, kelas IV B sebagai kelas kontrol. Pengujian analisis data dilakukan dengan Uji hipotesis menggunakan uji *t*, tetapi sebelumnya data diuji pra syarat terlebih dahulu dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 5,621$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 2,002$. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT), Animasi Multimedia, Hasil Belajar IPA.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

PERSETUJUAN

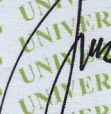
**Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER
(NHT) BERBANTU ANIMASI MULTIMEDIA
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV MIN
11 BANDAR LAMPUNG**

**Nama : SHYNTIA FITRI DEWI
NPM : 1411100260
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**


MENYETUJUI

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I


Nur Asiah, M. Ag
NIP. 197107092002122001

Pembimbing II


Ida Fiteriani, M. Pd
NIP. 198206242011012004

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Syofnidah Ifrianti, M. Pd
NIP. 196910031997022002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suralmin, Sukarame I Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU ANIMASI MULTIMEDIA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS IV MIN 11 BANDAR LAMPUNG"** disusun oleh **SHYNTIA FITRI DEWI**, NPM:1411100260, program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah di Ujikand dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari Rabu/Tanggal: Rabu/26 Desember 2018, pukul 15.00-17.00 WIB.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua

: Syofnidah Ifrianti, M. Pd

(.....)

Sekretaris

: Hasan Sastra Negara, M. Pd

(.....)

Penguji Utama

: Dr. Septuri, M. Ag

(.....)

Penguji Pendamping I

: Nur Asiah, M. Ag

(.....)

Penguji Pendamping II

: Ida Fiteriani, M. Pd

(.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP.195608101987031001

MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Artinya : ”Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan, bertaqwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya”
(Q.S. Al-Maidah: 2)¹.

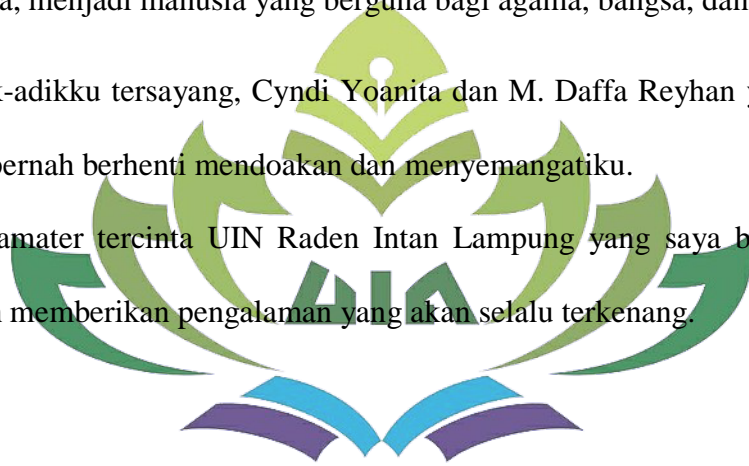


¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tafsir Perkata* (Banten: Penertbitkalim), h. 107

PERSEMBAHAN

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, penulis persembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti dan cinta yang tulus kepada:

1. Orang tua tercinta, Ayahanda Aidi Johan dan Ibunda Asmawati yang selalu memberi dorongan semangat, dan motivasi kepada penulis dengan penuh kasih sayang, serta selalu mendoakan penulis agar terwujud cita-cita yang mulia, menjadi manusia yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara.
2. Adik-adikku tersayang, Cyndi Yoanita dan M. Daffa Reyhan yang senantiasa tak pernah berhenti mendoakan dan menyemangatiku.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung yang saya banggakan yang telah memberikan pengalaman yang akan selalu terkenang.



RIWAYAT HIDUP

Shyntia Fitri Dewi dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 16 Februari 1997 merupakan anak pertama dari tiga bersaudara yang dilahirkan dari pasangan suami istri Bapak Aidi Johan dan Ibu Asmawati dengan dua adik yang bernama Cyndi Yoanita dan M. Daffa Reyhan.

Jenjang pendidikan pertama penulis dimulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal di Baturaja Provinsi Sumatera Selatan yang diselesaikan pada tahun 2002, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sepang Jaya Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2008, selanjutnya melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 20 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2011, dan melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 5 Bandar Lampung yang diselesaikan pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Selama menjadi mahasiswa, penulis juga pernah aktif dalam organisasi yaitu menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) PGMI.

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia terhadap Hasil Belajar IPA MIN 11 Bandar Lampung”** tepat pada waktunya. Tak lupa pula solawat serta salam terlimpah curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabat-Nya, dan seluruh umat manusia yang senantiasa istiqomah hingga akhir zaman. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kekhilafan, kenyataan ini menyadarkan penulis bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd. dan Ibu Nurul Hidayah, M.Pd. selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Radem Intan Lampung.

3. Ibu Nur Asiah, M.Ag. selaku pembimbing I dan Ibu Ida Fiteriani, M.Pd. selaku pembimbing II yang selalu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (khususnya prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) yang telah mendidik dan membimbing penulis selama menuntut ilmu.
5. Bapak Rifki, S.Pd.I selaku Kepala MIN 11 Bandar Lampung dan Bapak Jamal selaku Wali Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung serta dewan guru beserta staf yang telah banyak memberikan bantuan selama penulis mengadakan penelitian di madrasah tersebut.
6. Mas Rindra Listrianto, S.Pd. yang telah memberikan banyak bantuan, semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman seperjuangan PGMI Angkatan 2014 khususnya kelas A serta Teman-teman KKN kelompok 136 dan PPL kelompok 101 yang telah memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua yang telah memberikan bantuan dan bimbingan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Bandar Lampung, 2018
Penulis

SHYNTIA FITRI DEWI
NPM. 1411100260

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	13
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT	13
2. Animasi Multimedia	17
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT berbantu Animasi Multimedia.....	22
4. Hasil Belajar	24
5. Pembelajaran IPA	26
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	38
C. Variabel Penelitian	38
D. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Penelitian	41
G. Uji Instrumen Penelitian	41
1. Uji Validitas	41
2. Uji Tingkat Kesukaran	42

3. Uji Daya Pembeda.....	43
4. Uji Reliabilitas	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
1. Uji Prasyarat.....	45
a. Uji Normalitas	45
b. Uji Homogenitas.....	47
2. Uji Hipotesis.....	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	49
1. Analisis Uji Instrumen	49
a. Analisis Uji Validitas	49
b. Analisis Uji Tingkat Kesukaran	50
c. Analisis Uji Daya Pembeda.....	50
d. Analisis Uji Reliabilitas.....	51
e. Hasil Kesimpulan Uji Coba.....	52
2. Analisis Uji Prasyarat.....	53
a. Analisis Uji Normalitas	54
b. Analisis Uji Homogenitas	55
3. Analisis Uji Hipotesis	56
B. Pembahasan Penelitian.....	56
1. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantu Animasi Multimedia	57
a. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen	58
b. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol	60
2. Pagaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT berbantu Animasi Multimedia terhadap Hasil Belajar IPA	65

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	69

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Persentase Ketuntasan Peserta Didik Kelas IV	8
Tabel 3.1 Desain <i>Pretest-Postet Control Group Design</i>	37
Tabel 3.2 Jumlah Peserta Didik Kelas IV	39
Tabel 3.3 Kriteria Validitas	42
Tabel 3.4 Kriteria Indeks Kesukaran	43
Tabel 3.5 Kriteria Daya Pembeda	44
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	45
Tabel 4.1 Kesimpulan Instrumen Soal	52
Tabel 4.2 Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran	63



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Fikir	34



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 Profil MIN 11 Bandar Lampung	71
LAMPIRAN 2 Pedoman Wawancara	73
LAMPIRAN 3 HASIL UJI COBA INSTRUMEN	
Lampiran 3.1 Daftar Nama dan Nilai Peserta Didik Uji Coba	74
Lampiran 3.2 Hasil Uji Validitas	75
Lampiran 3.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	77
Lampiran 3.4 Hasil Uji Daya Pembeda	79
Lampiran 3.5 Hasil Uji Reliabilitas	81
LAMPIRAN 4 INSTRUMEN PENELITIAN	
Lampiran 4.1 Pemetaan Kisi-kisi Soal <i>Pretest-Posttest</i>	82
Lampiran 4.2 Instrumen Soal <i>Pretest-Posttest</i>	83
LAMPIRAN 5 PERANGKAT PEMBELAJARAN	
Lampiran 5.1 Silabus Pembelajaran.....	87
Lampiran 5.2 RPP Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 5.3 RPP Kelas Kontrol	105
Lampiran 5.4 Lembar Kerja Kelompok.....	121
LAMPIRAN 6 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN	
Lampiran 6.1 Daftar Nama dan Nilai Kelas Eksperimen	128
Lampiran 6.2 Daftar Nama dan Nilai Kelas Kontrol	129
Lampiran 6.3 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	130
Lampiran 6.4 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	131
Lampiran 6.5 Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	132
Lampiran 6.6 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar IPA	133
Lampiran 6.7 Perhitungan Manual Uji Hipotesis Hasil Belajar IPA	134
LAMPIRAN 7 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	136
LAMPIRAN 8 Surat Menyurat	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang paling sempurna diantara makhluk yang Dia ciptakan. Salah satu kesempurnaan yang ada pada diri manusia adalah manusia diberi kelebihan suatu bentuk akal pikiran, yang tidak dimiliki makhluk lainnya. Untuk mengolah akal pikirannya ini diperlukan suatu proses pendidikan yang sangat penting dalam menggali dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki seseorang. Melalui pendidikan pula manusia dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari yang dapat meningkatkan kualitas hidup manusia itu sendiri. Seperti yang tertuang pada Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.¹

Melalui pendidikan diharapkan dapat mencetak generasi berkualitas yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional. Disebutkan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

¹Uyoh Sadulloah, Agus Muharram, dan Bambang Robandi, *PEDAGOGIK (Ilmu Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 5

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.² Pendidikan yang diperoleh pun menjadikan seseorang memiliki ilmu. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah tidak merubah nasib suatu kaum apabila kaum itu merubah nasib sendiri. Sebagaimana dalam Q.S Al-Anfaal ayat 53:

ذَٰلِكَ بِأَنَّ اللَّهَ لَمْ يَكُ مُغَيِّرًا نِّعْمَةً أَنْعَمَهَا عَلَىٰ قَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا
مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ٥٣

Artinya:

*“Yang demikian itu karena sesungguhnya Allah tidak akan mengubah suatu nikmat yang telah diberikan-Nya kepada suatu kaum, hingga kaum itu mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui” (QS: Al-Anfaal: 53)*³.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah tidak akan merubah nasib seseorang apabila seseorang itu yang merubah nasibnya sendiri, hal ini berkaitan dengan seseorang yang mendapatkan suatu ilmu, maka seseorang tersebut harus berusaha belajar untuk mendapatkan ilmu. Maka untuk mengetahui yang belum diketahui dilakukan proses belajar.

Proses belajar merupakan hal yang penting, terjadi karena interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dimana terjadi komunikasi terarah menuju target yang ditetapkan sehingga terjadi proses belajar mengajar. Belajar secara umum diartikan sebagai perubahan pada individu yang terjadi melalui pengalaman. Mengajar pun pada hakikatnya merupakan suatu proses

²Ibid, h. 74-75

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tafsir Perkata* (Banten: Penerbit kalim), h. 185

mengatur lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong serta memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.⁴ Jadi, hakikat belajar mengajar merupakan proses pengaturan yang dilakukan oleh pendidik. Pengaturan yang dimaksud ialah mengatur peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan sehingga keberhasilan dalam pembelajaran dapat tercapai.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari keseluruhan sistem pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Upaya yang dapat dilakukan dengan meningkatkan pemahaman pendidik terhadap kegiatan pembelajaran yang menarik agar tercipta proses belajar mengajar yang efektif. Perlu diketahui bahwa kemampuan antara peserta didik satu dengan lainnya berbeda, sehingga hal yang perlu diperhatikan sebelum melaksanakan pembelajaran adalah pendidik harus mengetahui karakter peserta didik yang akan diajarnya. Terlebih ketika menyampaikan materi pelajaran yang membutuhkan suatu pemahaman, pengamatan, dan praktek. Seperti materi dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Ilmu Pengetahuan Alam, sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang SD/MI. Sains atau IPA adalah usaha dalam memahami alam semesta melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran

⁴Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Prenadamedia Group: Jakarta, 2014), h. 18-19

sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.⁵ Jadi, dalam hal ini, pendidik diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA, sehingga pendidik tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran IPA pada jenjang pendidikan SD/MI merupakan dasar bagi pengembangan untuk mata pelajaran IPA pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, berbagai konsep dan prinsip-prinsip IPA harus benar-benar dipahami oleh peserta didik agar kualitas belajarnya dapat optimal. Menyadari pentingnya peranan IPA dalam dunia pendidikan dibutuhkan peranan pendidik untuk memilih suatu model serta media pembelajaran agar keterlibatan peserta didik secara optimal baik dalam belajar secara mandiri maupun berkelompok sehingga dapat mendukung peserta didik untuk memahami suatu konsep pembelajaran IPA secara mandiri dan proses belajar mengajar pun dapat lebih bermakna. Dengan demikian, peranan dan fungsi pendidik sebagai fasilitator memiliki pengaruh yang sangat besar dalam upaya peningkatan hasil belajar IPA.

Proses pembelajaran yang terjadi di kelas IV MIN 11 Bandar Lampung, setelah peneliti melakukan observasi pendahuluan ditemukan beberapa permasalahan antara lain, pendidik masih dominan dalam pembelajaran, kurangnya media dan sumber belajar yang mendukung terlaksananya proses pembelajaran, peserta didik kurang tertarik saat proses belajar IPA berlangsung, peserta didik kurang kondusif terutama pada saat belajar kelompok, dimana kurang kondusifnya berada diluar konteks

⁵Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2013), h. 167

pembelajaran seperti bermain dengan teman sekelompoknya sehingga mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas kelompok. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki dorongan untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi dan belum bertanggung jawab pada materi yang diajarkan oleh pendidik.

Permasalahan diatas disebabkan karena suasana dalam pembelajaran terlalu monoton sehingga peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti materi yang disampaikan oleh pendidik. Disamping itu juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung dalam merangsang peserta didik untuk bertanggung jawab pada materi yang diajarkan. Jika hal ini berlangsung secara terus-menerus dan tidak ada tindakan untuk mendorong peserta didik dalam belajar secara mandiri maka hal ini akan sangat mempengaruhi proses belajar peserta didik, yang akan berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil pa-survey yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa adalah kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran IPA, Sebagian dari peserta didik masih mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Setelah melakukan wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA diketahui bahwa dalam proses pembelajaran IPA dikelas IV MIN 11 Bandar Lampung, masih banyak peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran IPA karena dianggap relatif sulit untuk dipahami. Menurut pendidik, karakteristik peserta didik usia SD/MI proses berfikirnya meletakkan pada dasar yang konkrit sehingga harus menghindari pengertian abstrak. Dengan demikian,

pendidik terkadang menggunakan media-media yang konkrit seperti gambar atau media nyata lainnya. Namun hasil belajar yang didapat dari peserta didik tidak jauh dari hasil belajar yang sebelumnya, masih standar-standar saja.

Kesulitan lainnya yaitu terdapat suatu kondisi peserta didik kurang kondusif. Menurut pendidik hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik masih masa-masanya bermain untuk itulah peran pendidik sangatlah penting, jika pendidik tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat tidak terkendali. Terutama pada saat belajar secara berkelompok, dimana kurang kondusifnya berada diluar konteks pembelajaran seperti bermain dengan teman sekelompoknya sehingga mengandalkan temannya yang padai dalam mengerjakan tugas kelompok sehingga berdampak pada ketidakmandirian peserta didik dalam memahami materi. Untuk itu pendidik mengatakan dalam proses belajar mengajar sebagian besar menggunakan pembelajaran langsung dengan media pembelajaran yang tersedia seperti bahan ajar kemudian peserta didik mengerjakan soal-soal latihan.

Pendidik juga mengatakan pernah mencoba menggunakan beberapa model maupun media dalam pembelajaran IPA tetapi menurut pendidik tetap saja masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai KKM⁶. Dengan demikian dapat disimpulkan terkait adanya beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPA di kelas IV MIN 11 Bandar Lampung, diantaranya:

⁶Jamal, Wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung, 20 April 2018.

Pertama, pendidik masih mendominasi dalam pembelajaran, dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan dari pendidik, sementara pembelajaran yang seharusnya, peserta didiklah yang harus di dorong untuk menguasai pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Kedua, masih banyak peserta didik yang belum dapat memahami materi pembelajaran IPA dikarenakan dianggap relatif sulit untuk dipahami sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang optimal. Kurang optimalnya peserta didik dalam memahami pembelajaran IPA disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi, salah satunya penyampaian pembelajaran. Hal tersebut yang dapat mengakibatkan pembelajaran IPA menjadi kurang bermakna bagi para peserta didik.

Ketiga, peserta didik kurang kondusif saat belajar berkelompok, dimana kurang kondusifnya berada diluar konteks pembelajaran seperti bermain dengan teman sekelompoknya sehingga terkadang terdapat beberapa peserta didik masih mengandalkan temannya yang pandai dalam mengerjakan tugas kelompok, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum bertanggung jawab pada materi yang diajarkan. Sementara pembelajaran yang seharusnya walaupun berkelompok, peserta didik harus menguasai pembelajaran secara mandiri untuk mendukung proses memahami pembelajaran IPA.

Keempat, media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran belum mengarah pada karakteristik peserta didik, dimana pada konsep pembelajaran IPA karakteristik peserta didik usia SD/MI bersifat kekanak-kanakan, yang proses berfikirnya meletakkan pada dasar yang konkrit sehingga harus

menghindari pengertian abstrak. Dalam hal ini, dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang sesuai karakteristik tersebut yang dapat menarik perhatian belajar peserta didik sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran IPA secara mandiri dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik yang belum optimal. Berikut ini merupakan tabel data persentase ketuntasan peserta didik:

Tabel 1.1
Persentase Ketuntasan Peserta Didik Kelas IV
MIN 11 Bandar Lampung

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik		Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
		IV A	IV B		
1.	≥ 70 (Tuntas)	11	13	24	40%
2.	< 70 (Tidak Tuntas)	18	17	35	60%
Jumlah Peserta Didik				59	100%

Sumber: dokumentasi nilai hasil belajar kelas IV MIN 11 Bandar Lampung

Diketahui hasil belajar peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar Lampung, nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa hanya beberapa peserta didik yang telah memenuhi KKM yaitu 24 peserta didik dengan jumlah persentase 40% dan sebagian besar peserta didik belum memenuhi KKM yaitu 35 peserta didik dengan persentase 60%. Dapat disimpulkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas lebih sedikit dibandingkan yang belum tuntas. Ini menandakan hasil belajar peserta didik belum optimal.

Berdasarkan latar belakang permasalahan, salah satu usaha yang dapat dilakukan dalam upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memberikan suasana kelas lebih kondusif dan merangsang peserta didik untuk bertanggung jawab pada materi yang telah diajarkan oleh pendidik yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT). Dimana, ciri khasnya adalah pendidik menunjuk nomor secara acak tanpa memberi tahu peserta didik yang akan menjawab pertanyaan pendidik. Dengan cara tersebut akan menjamin keterlibatan semua peserta didik serta meningkatkan tanggung jawab individu dalam pembelajaran sehingga antar peserta didik tidak saling mengandalkan dan dapat menguasai pembelajaran secara mandiri untuk mendukung proses memahami pembelajaran itu sendiri.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT akan memberikan hasil optimal jika dikombinasikan dengan suatu media pembelajaran yang sesuai, karena keduanya akan saling melengkapi sebab penggunaan model yang dikombinasikan dengan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman. Pemilihan media yang tepat sangat penting dilakukan agar pembelajaran dari pendidik dapat maksimal, Media pembelajaran yang diduga dapat digunakan untuk memfasilitasi karakteristik peserta didik mata pelajaran IPA, usia SD/MI bersifat kekanak-kanakan, yang proses berfikirnya meletakkan pada dasar yang konkrit sehingga harus menghindari pengertian abstrak. Dalam hal ini, dapat menggunakan media

pembelajaran yang sesuai karakteristik tersebut yaitu berupa animasi multimedia. Animasi multimedia meletakkan dasar konkrit untuk berfikir sehingga dapat menghindari pengertian abstrak. Animasi juga memiliki daya tarik sehingga tampilan yang menarik dapat memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga akan lebih mempermudah peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran IPA secara mandiri.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan pembelajaran di kelas IV MIN 11 Bandar Lampung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia pada mata pelajaran IPA untuk mengetahui kelanjutan hasil belajar dari peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Masih banyak peserta didik yang belum dapat memahami materi mengenai konsep pembelajaran IPA karena relatif sulit untuk dipahami.
2. Proses pembelajaran IPA kurang mendukung dalam merangsang peserta didik untuk bertanggung jawab secara mandiri pada materi yang diajarkan.
3. Media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran IPA belum mengarah pada karakteristik peserta didik SD/MI.
4. Hasil belajar peserta didik belum menunjukkan hasil yang optimal.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah. Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penelitian ini memfokuskan pada:

1. Proses pembelajaran IPA kurang mendukung dalam merangsang peserta didik untuk bertanggung jawab secara mandiri pada materi yang diajarkan.
2. Media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran IPA belum mengarah pada karakteristik peserta didik SD/MI.
3. Hasil belajar peserta didik belum menunjukkan hasil yang optimal.

D. Rumusan Masalah

Sebagaimana gambaran yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka rumusan masalah yang menjadi fokus pada penelitian adalah:

“Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV di MIN 11 Bandar Lampung?”.

E. Tujuan Penelitian

Berawal dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV di MIN 11 Bandar Lampung”.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

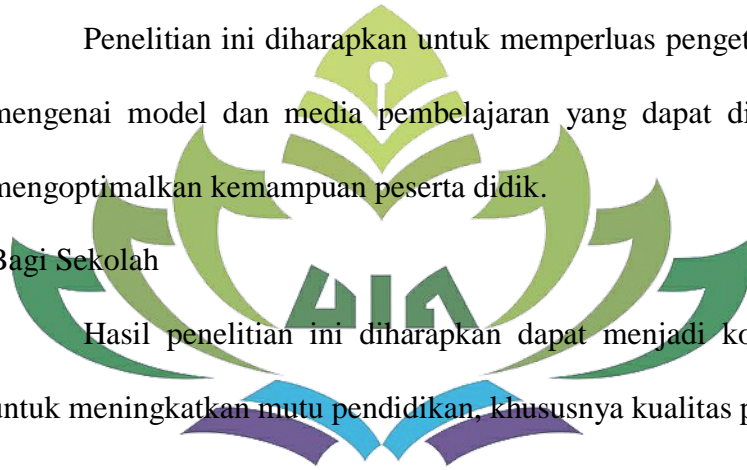
Memberikan sebuah pengalaman belajar dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* (NHT) bebrantu animasi multimedia pada pelajaran IPA sehingga diharapkan mampu menarik perhatian dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasilbelajar peserta didik.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan untuk memperluas pengetahuan pendidik mengenai model dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Slavin menyebutkan *cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok. *kooperatif learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu pendidik mendorong para peserta didik untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi oleh teman sebaya. Dalam melakukan proses belajar mengajar pendidik tidak lagi mendominasi, sehingga peserta didik dituntut untuk berbagi informasi dengan peserta didik yang lainnya dan saling belajar sesama mereka¹. Jadi Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses belajar. Peserta didik juga dapat bekerjasama dengan peserta didik lain dalam kelompoknya, hal ini bertujuan agar dapat membantu apabila terdapat kesulitan. Bentuk pembelajaran kooperatif yaitu peserta didik belajar dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4

¹Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 17

sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.²

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan ajaran Islam, yang terdapat dalam Q.S Al-Maidah ayat 2:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ

وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ۚ

Artinya :

*“Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan, bertaqwalah kepada Allah, sungguh Allah sangat berat siksa-Nya” (Q.S. Al-Maidah: 2)*³.

Ayat tersebut menjelaskan tentang tolong-menolong dalam mengerjakan suatu hal kebajikan, dimana ayat tersebut sesuai dengan pembelajaran kooperatif, yang mendorong peserta didik untuk saling tolong-menolong, saling membantu, dan saling bekerja sama dengan peserta didik lain dalam kelompoknya, apabila terdapat kesulitan.

Model pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi tipe model diantaranya yaitu *Students Teams Achievement Division* (STAD), *Teams Games Tournament* (TGT), *Numbered Head Together* (NHT), *Think Pair Share* (TPS). Dan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Numbered Head Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen, untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam menelaah materi dalam

²Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 202

³Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tafsir Perkata* (Banten: Penertbitkalim), h. 107

suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut⁴. Jadi, model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) menekankan peserta didik untuk saling bekerja sama sehingga masing-masing peserta didik paham dengan hasil kerja kelompoknya dan bertanggung jawab dengan hasil kerja tersebut.

Ciri khas model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yaitu pendidik akan memanggil nomor peserta didik secara acak untuk mengecek pemahaman mereka terhadap hasil dari kerja kelompok dan materi yang telah diajarkan oleh pendidik. Dengan demikian, peserta didik akan merasa dirinya harus terlibat dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar meningkat yang dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Langkah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif NHT

Numbered Head Together (NHT), ada empat langkah yaitu:

- 1) Langkah 1 (Pembentukan Kelompok dan Penomoran)
Dalam pembentukan kelompok, pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 1-6 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 6 sehingga tiap peserta didik dalam kelompok tersebut memiliki nomor berbeda. Kelompok-kelompok ini terdiri dari peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
- 2) Langkah 2 (Mengajukan Tugas atau Pertanyaan)
Pendidik memberikan tugas atau pertanyaan pada tiap kelompok. Tugas dan pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat spesifik dalam bentuk kalimat tanya atau dapat juga berbentuk arahan.
- 3) Langkah 3 (Berfikir Bersama)
Peserta didik menyatukan pendapatnya terhadap tugas tersebut, masing-masing kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui jawaban atau hasil dari diskusi tersebut.

⁴Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), h. 131

4) Langkah 4 (Menarik Kesimpulan)

Pendidik memanggil satu nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya dipanggil mempersentasikan hasil diskusi kedepan kelas dan peserta didik kelompok lain menanggapi⁵.

Berdasarkan langkah-langkah penerapan *Numbered Head Together* (NHT) tersebut, maka dapat disimpulkan langkah-langkah yang harus diterapkan, dimulai dari pembagian kelompok kemudian pemberian tugas kepada kelompok untuk dikerjakan secara bersama, kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar dan memastikan semua kelompok mengetahui jawaban tersebut. Kemudian pendidik memanggil salah satu nomor, peserta didik dengan nomor yang dipanggil mempersentasikan jawaban hasil diskusi, dan peserta didik dari kelompok lain menanggapi.

c. Kelebihan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif NHT

Pada dasarnya setiap model pembelajaran masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk pandai memilih model pembelajaran yang sesuai.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah:

- 1) Setiap peserta didik menjadi siap semua.
- 2) Pemahaman lebih mendalam.
- 3) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
- 4) Peserta yang pandai dapat mengajari yang kurang pandai.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah:

- 1) Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil lagi oleh pendidik.
- 2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh pendidik.
- 3) Kelas cenderung ramai, dan jika pendidik tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu tidak terkendali⁶.

⁵*Ibid.*

⁶Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 233

Berdasarkan penjelasan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) memiliki kelebihan dan kekurangan. Namun, dapat diatasi dengan kebijakan seorang pendidik dalam menerapkannya dan berusaha dalam menyeimbangkan keduanya agar tetap tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, dan menyenangkan bagi pendidik maupun peserta didik.

2. Animasi Multimedia

a. Pengertian Animasi Multimedia

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar⁷. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap⁸.

Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, film *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar⁹. Dengan

⁷Sohibun dan Filza Yulina Ade, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Virtual Class* Berbantu *Google Drive*”. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2 (2017), h. 121

⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 3

⁹*Ibid*, h. 4

demikian, berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Media pembelajaran dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu media yang melibatkan indera pendengaran disebut sebagai audio, media yang melibatkan indera penglihatan disebut sebagai media visual, dan media yang melibatkan keduanya dalam satu proses pembelajaran disebut sebagai media audio visual, sedangkan apabila melibatkan banyak indera disebut sebagai multimedia.¹⁰ Jadi, media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan media multimedia. Karakteristik masing-masing media perlu diperhatikan agar dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien adalah multimedia.

Pembelajaran melalui multimedia adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar, film (video), yang kesemuanya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya¹¹.

Berdasarkan konsep tersebut, ada tiga hal yang dipahami: *Pertama*,

¹⁰Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta Selatan: Refrensi GP Press Group, 2013), h. 54

¹¹Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 172

pembelajaran melalui multimedia menggunakan bermacam media seperti teks, gambar (foto), animasi, film (video), audio dan lain sebagainya yang digunakan secara bersamaan. Jadi dengan demikian dalam satu proses pembelajaran melalui multimedia, peserta didik belajar tidak hanya dari satu jenis media saja, akan tetapi dari berbagai macam media secara bersamaan. *Kedua*, bermacam-macam media yang digunakan, dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan sebelumnya. Artinya, tujuan yang merupakan fokus dalam merancang berbagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. *Ketiga*, pembelajaran melalui multimedia didesain secara khusus. Jadi pemakaian media bukanlah dilaksanakan secara kebetulan, tetapi dilaksanakan melalui perencanaan.

Multimedia melibatkan seluruh pancaindra, sehingga daya imajinasi, kreativitas, emosi peserta didik berkembang lebih baik. Berbagai kajian menunjukkan, bahwa proses pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu indra akan efektif dibandingkan hanya satu indra, pembelajaran yang disampaikan pun akan diingat lebih lama¹². Jadi, dapat disimpulkan multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan teks, gambar, audio, video dalam tampilan yang terintegrasi untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran.

Melalui multimedia, konsep yang abstrak dapat dihadirkan dalam bentuk konkret. Dengan demikian, media yang di duga dapat

¹²Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 71

menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien adalah animasi multimedia. Animasi adalah daya tarik utama di dalam program multimedia interaktif. Animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sukar dijelaskan. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik akan memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran¹³. Jadi, apabila multimedia ingin menjelaskan suatu materi pelajaran yang sulit untuk diperagakan secara nyata, maka dengan adanya animasi multimedia maka hal itu dipaparkan dalam bentuk video yang melibatkan berbagai macam seperti teks, suara, grafik, dan sebagainya.

b. Manfaat Animasi Multimedia

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media untuk membantu pengajaran. Adapun manfaat animasi dalam multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan konsep yang sulit
- 2) Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit.
- 3) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural.¹⁴

Sedangkan manfaat penggunaan multimedia khususnya untuk peserta didik sebagai subjek belajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Perbedaan gaya belajar
Peserta didik memiliki perbedaan gaya belajar, ada yang lebih banyak menangkap materi pelajaran dengan mengandalkan pendengaran, ada juga lebih banyak mengandalkan penglihatan. Apabila pendidik hanya menggunakan satu jenis media maka tidak mungkin dapat melayani peserta didik yang beragam. Dengan multimedia seluruh tipe peserta didik dapat terlayani.
- 2) Pembelajaran akan lebih bermakna
Animasi multimedia mendorong peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Dengan pembelajaran menggunakan animasi multimedia ini, pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga pembelajaran akan terasa lebih bermakna.

¹³Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 317

¹⁴*Ibid*, h. 318

- 3) Multimedia dapat mengemas berbagai jenis pelajaran
Melalui multimedia peserta didik dapat mempelajari data dan fakta, konsep, generalisasi, bahkan teori, dan keterampilan¹⁵.

Berdasarkan uraian tersebut, animasi multimedia memiliki beberapa manfaat bagi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berhasil dengan baik, apabila peserta didik diajak untuk memanfaatkan semua alat ideranya. Pendidik berupaya untuk menampilkan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indra. Semakin banyak indra yang digunakan untuk mengolah informasi semakin besar informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menerima dengan mudah materi yang disajikan dengan animasi multimedia.

c. Kelebihan dan Kekurangan Animasi Multimedia

Kelebihan Animasi Multimedia:

- 1) Menggunakan animasi yang sesuai akan lebih menarik sehingga dapat menambahkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Video animasi dapat dikemas untuk menyampaikan materi sesuai tujuan pembelajaran, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- 3) Mampu menimbulkan rasa senang selama proses pembelajaran hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang maksimal.
- 4) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit untuk diterangkan hanya sekedar penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Kekurangan animasi multimedia:

- 1) Memerlukan tempat penyimpanan dan memory yang besar.
- 2) Memerlukan alat khusus untuk menampilkan animasi multimedia, seperti Laptop, LCD, speaker dan sebagainya
- 3) Animasi dalam bentuk sebuah video cenderung hanya cocok digunakan untuk peserta didik usia tertentu.¹⁶

¹⁵Husniyatus Salamah Zainiyati, *Op.Cit*, h 175-176

¹⁶*Ibid*, h. 181-182

Berdasarkan penjelasan tersebut, animasi multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan namun dapat diatasi dengan kebijakan pendidik dalam menerapkannya agar tetap tercipta pembelajaran yang efektif, efisien, menyenangkan bagi peserta didik.

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu Animasi Multimedia

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia ini berdasarkan langkah-langkah penerapan model *Numbered Head Together* (NHT), berikut rincian kegiatan pembelajarannya:

Fase 1 : Fase Orientasi

Pada fase ini pendidik memberikan kerangka pelajaran terhadap materi. Kegiatan pada fase ini meliputi kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, menginformasikan tujuan pembelajaran, menginformasikan materi yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan serta memotivasi peserta didik.

Fase 2 : Fase Presentasi atau Demonstrasi

Pada fase ini pendidik menjelaskan materi pelajaran dalam bentuk animasi multimedia berbasis teks, seperti materi ajar, pemberian contoh konsep, dan peragaan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

penyajian rangkuman materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi. Pada aktivitas ini terjadi proses belajar antar peserta didik, berupa saling bertanya dalam kelompok diskusi.

Fase 4 : Fase Latihan

Pada fase ini, peserta didik dibagi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang dan setiap peserta didik dalam kelompok diberikan nomor. Pendidik membagikan LKK untuk mengerjakan bersama kelompoknya. Diharapkan, setiap peserta didik dapat memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, pendidik melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dan bantuan bila diperlukan.

Fase 5 : Fase Kesimpulan

Setelah kerja kelompok selesai, peneliti memanggil salah satu nomor, peserta didik yang dipanggil nomornya maju untuk dicek pemahamannya terhadap tugas dan materi yang telah diajarkan, Kemudian peneliti memberikan penguatan atas jawaban yang diberikan dan menyimpulkan materi bersama-sama peserta didik.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Susanto, merupakan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian tersebut sebagaimana diuraikan diatas, dipertegas lagi oleh Nawawi yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pelajaran tertentu.¹⁷ Dari uraian tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dapat diamati dan diukur yang mencakup ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Ranah *koginitif* berkenaan dengan pemahaman konsep. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk menyerap arti atau memahami suatu materi dan bahan yang dipelajari.

Ranah *afektif*, berkenaan dengan sikap. Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara respons dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.

Ranah *Psikomotorik*, berkenaan dengan keterampilan proses. Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada kemampuan mental, fisik, dan sosial. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif

¹⁷Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 5

dan efisien untuk mencapai suatu hasil, termasuk kreativitasnya.¹⁸

Jadi, hasil belajar merupakan hal penting dalam proses belajar mengajar yang meliputi 3 ranah yaitu *kognitif, afektif, psikomotor*. Karena dapat menjadi petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam kegiatan yang dilaksanakan.

b. Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Wasliman berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil antara berbagai faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal maupun eksternal.

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam hasil belajar.

b) Faktor Psikologis

Pada dasarnya setiap peserta didik memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan daya nalar.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial. Lingkungan alam, misalnya keadaan suhu sedangkan lingkungan sosial baik yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.

b) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan belajar yang telah direncanakan, seperti kurikulum, sarana, serta pendidik¹⁹.

¹⁸*Ibid*, h. 6-10

¹⁹Yudhi Munadi, *Op.Cit*, h. 24-32

Diketahui, faktor-faktor tersebut berkontribusi besar dalam pencapaian hasil belajar karena saling terkait dan juga menjadi penunjang keberhasilan peserta didik sehingga pendidik harus mampu mensinergikan semua faktor tersebut dalam pembelajaran di kelas.

5. Pembelajaran IPA

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam, yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains. Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui pembelajaran dan pengetahuan yang melingkupi suatu kebenaran umum dari hukum alam yang terjadi, yang dibuktikan melalui metode ilmiah. Dalam hal ini, sains merujuk kepada sistem untuk mendapatkan pengetahuan yang menggunakan pengamatan dan eksperimen untuk menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang terjadi di alam²⁰. Sains juga merupakan aktivitas mental (berpikir) orang-orang yang bergelut dalam bidang yang dikaji. Para ilmuan berusaha mengungkap, menjelaskan serta menggambarkan fenomena alam. Sains memberikan gambaran tentang pendekatan-pendekatan dalam menyusun pengetahuan, sains merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuan. Hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, maupun model kedalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya, misalnya

²⁰Ayu Nur Shawmi, "Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidiah (MI) Dalam Kurikulum". *Terampil*, Vol. 4 No. 1 (2016), h. 122

biologi, kimia, fisika dan sebagainya²¹. Proses pembelajaran sains yang ideal adalah menggunakan pola interaksi peserta didik dengan materi berupa pengalaman belajar²². Jadi, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan cabang sains yang mempelajari makhluk hidup. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan erat dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara sistematis, sehingga Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya penguasaan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, prinsip saja tetapi juga merupakan proses penemuan.

Ilmu Pengetahuan Alam dapat disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang SD/MI. IPA merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*. *Natural* artinya berhubungan dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan²³. Jadi IPA itu ilmu tentang alam, yang berarti ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.

IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran IPA mempunyai objek materi pembahasan yang sangat luas karena mencakup semua yang ada di bumi dan alam semesta. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S An-Nur ayat 45:

²¹Siti Fatonah dan Zuhdan K Prasetyo, *Pembelajaran Sains*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), h. 6

²²Riski Mulyani, Yudi Kurniawan, dan Devika Annisa Sandra, "Peningkatan Keterampilan Proses Sains Terpadu Siswa Melalui Implementasi *Levels of Inquiry* (LOI)". *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 2 No. 2, (2017), h. 81

²³Usman Samatowa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), h.

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ ۖ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ بَطْنِهِ ۚ
 وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ رِجْلَيْنِ ۚ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ أَرْبَعٍ ۚ
 يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ٤٥

Artinya :

“Dan Allah menciptakan semua jenis hewan dari air, maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki, sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang Dia kehendaki. Sungguh, Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu”
 (Q.S. An-Nur: 45)²⁴.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah merupakan pencipta dari semua yang ada di bumi dan alam semesta ini, jika Ia telah berkehendak, maka terjadilah. Karena Ia maha kuasa segala sesuatu. Sehingga pelajaran sains atau IPA merupakan pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan manusia, hewan, tumbuhan, bumi, dan alam yang semuanya merupakan atas ciptaan Allah SWT.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Konsep IPA SD/MI merupakan konsep terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri. Adapun tujuan pembelajaran IPA SD/MI,:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan rasa ingin tahu serta kesadaran adanya hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, dan masyarakat.
- 3) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 4) Berperan dalam memelihara dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Memiliki pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya²⁵.

²⁴Departemen Agama RI, *Op.Cit*, h. 357

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPA tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kekuasaan pencipta-Nya.

c. Ruang Lingkup IPA

IPA merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta, benda-benda yang ada dipermukaan bumi, di dalam perut bumi dan di luar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun yang tidak. Ruang lingkup pembelajaran IPA dikemas menjadi satu kesatuan bidang kajian yang utuh. Karena itu, mata pelajaran IPA harus disajikan melalui suatu pembelajaran IPA secara terpadu²⁵. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses yang dibangun atas dasar sikap dan hasilnya terwujud sebagai produk yang terdiri tiga komponen penting berupa konsep, prinsip, dan teori secara terpadu.

Ruang lingkup IPA untuk SD/MI meliputi makhluk hidup dan proses kehidupannya, sifat dan kegunaan benda atau materi, energi

²⁵Ida Fiteriani dan Iswatun Solekha, "Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016". *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1, (2016), h. 149

²⁶Khoirun Nisak, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu tipe *Connected* pada Materi Pokok Sistem Eksresi untuk Kelas IX SMP". *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*, Vol. 1 No. 1 (2013), h. 81-84

dan perubahannya, serta bumi dan alam sekitarnya²⁷. Salah satu materi yang digunakan peneliti adalah Struktur bagian tumbuhan dan fungsinya pada semester ganjil kelas IV SD/MI.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian teori perlu didukung dengan penelitian yang relevan. Penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Beberapa hasil penelitian terdahulu yang sejenis tentang pengaruh model pembelajaran berbasis animasi multimedia. Penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Eka Artini, I Ketut Ardana, dan DB. Kt. Ngr. Semara Putra dari Universitas Pendidikan Ganesha yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus IV Kerobokan Kelod Tahun Ajaran 2013/2014”.²⁸ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbasis proyek dan kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional. Persamaan

²⁷Yosi Purwasari, “Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit melalui Peta Pikiran pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-Balai Kota Padang Panjang”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus E-JUPEKhu*, Vol. 1 No. 1, (2013), h. 541

²⁸Ni Luh Eka Artini, I Ketut Ardana, dan DB. Kt. Ngr. Semara Putra, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus IV Kerobokan Kelod Tahun Ajaran 2013/2014”. *Jurnal Minbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014).

dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) di SD/MI. Adapun yang membedakan adalah penelitian diatas berbasis proyek sedangkan pada penelitian ini berbantu animasi multimedia.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dw. Ayu Diah Astri, Nym Kusmariyanti, dan Md. Sumantri dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar PKn Siswa”.²⁹ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbasis kearifan lokal dan kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbasis kearifan lokal. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT pada peserta didik kelas IV SD/MI, yang membedakan adalah penelitian diatas berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar PKn sedangkan penelitian ini berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Vera Juniantri, I Made Suara, dan I Wayan Rinda Suardika dari Universitas Pendidikan Ganesha dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III

²⁹Dw. Ayu Diah Astri, Nym Kusmariyanti, dan Md. Sumantri, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *NHT* berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar PKn Siswa”. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 5 No. 2 (2017).

Kecamatan Gianyar”.³⁰ Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan multimedia dan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan multimedia, yang membedakan penelitian diatas terhadap hasil belajar IPS kelas V SD sedangkan penelitian ini terhadap hasil belajar IPA kelas IV MI.

C. Kerangka Berfikir

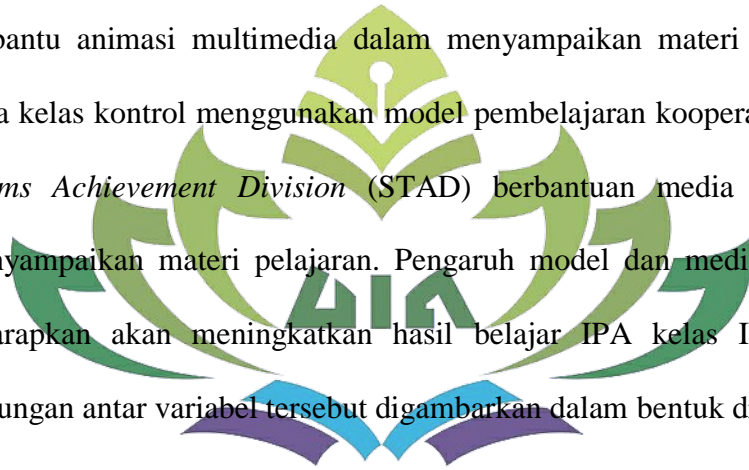
Setiap orang yang melakukan kegiatan akan selalu ingin mengetahui hasil dari kegiatan yang dilakukannya, termasuk dalam kegiatan belajarnya. Hasil belajar merupakan pencerminan dari hasil proses belajar mengajar di sekolah. Setiap sekolah selalu menginginkan para peserta didiknya untuk mendapatkan nilai yang baik. Dengan adanya nilai yang baik inilah suatu sekolah dapat diukur mutu pendidikannya. Hasil belajar yang dicapai peserta didik beraneka ragam ada yang tinggi, ada yang sedang dan rendah. Begitu juga hasil belajar pada mata pelajaran IPA, kurang maksimalnya hasil belajar IPA menunjukkan masih kurang maksimalnya pula kemampuan peserta didik.

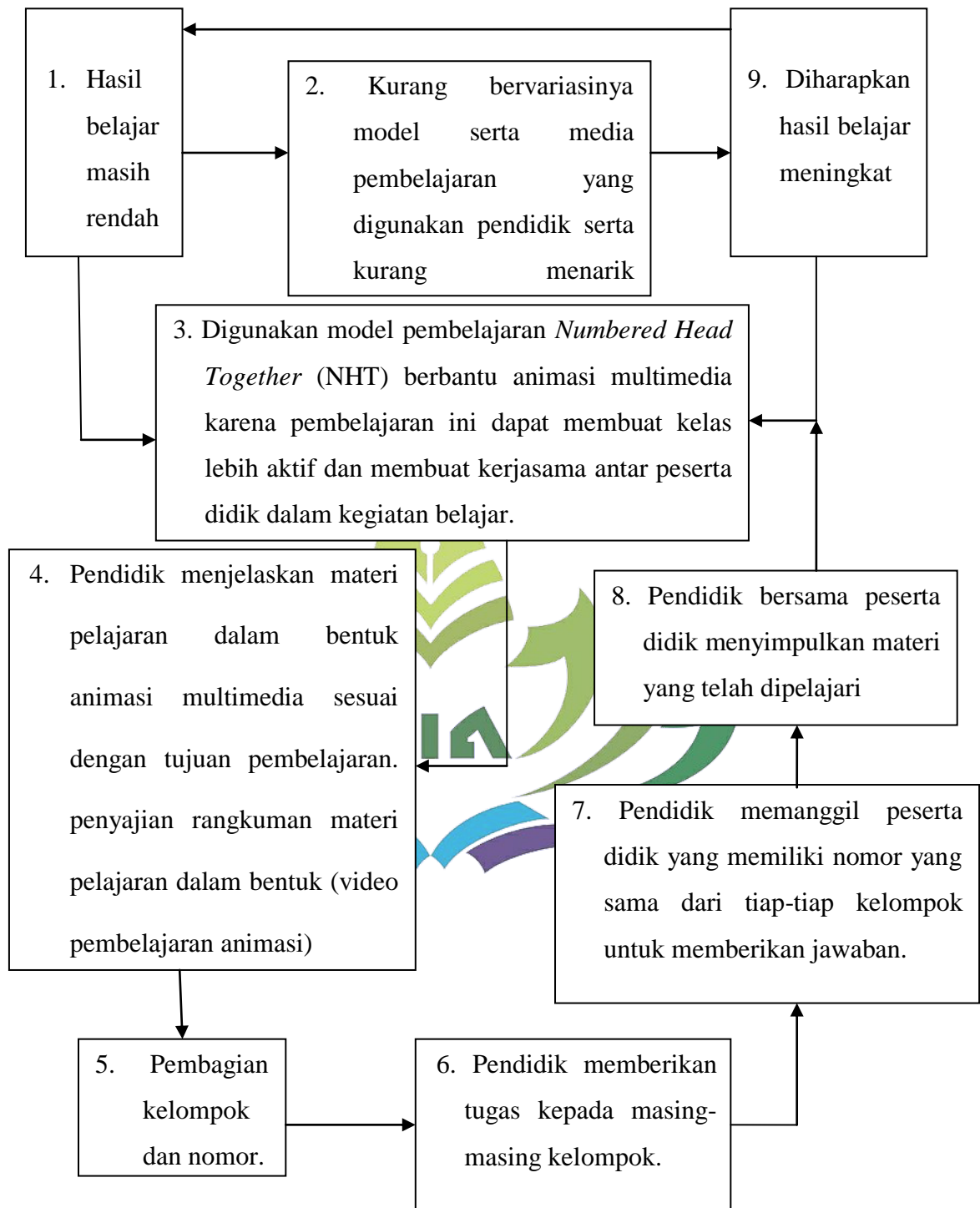
Kurang maksimalnya hasil belajar IPA peserta didik merupakan permasalahan yang harus diperhatikan pendidik. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya model maupun media

³⁰Anak Agung Vera Juniantri, I Made Suara, dan I Wayan Rinda Suardika, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar”. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 2 No. 1 (2014).

pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar belum tepat. Penggunaan model pembelajaran akan memberikan hasil optimal jika dikombinasikan dengan media pembelajaran yang sesuai, karena keduanya akan saling melengkapi sebab penggunaan model yang dikombinasikan dengan media akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman.

Berdasarkan uraian diatas, maka pada penelitian ini, kelas eksperimen akan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia dalam menyampaikan materi pelajaran. Dan pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berbantuan media gambar dalam menyampaikan materi pelajaran. Pengaruh model dan media pembelajaran diharapkan akan meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV. Berikut ini hubungan antar variabel tersebut digambarkan dalam bentuk diagram:





Gambar 2.1 Kerangka Fikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan³¹. Jadi, hipotesis adalah pernyataan yang merupakan dugaan sementara atau keadaan mengenai apa yang sedang diteliti, biasanya menyangkut hubungan antara variabel-variabel penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis tersebut adalah:

1. Hipotesis penelitian

Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

2. Hipotesis statistiknya:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

H_1 = Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Metode penelitian menurut Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi adalah suatu cabang ilmu pengetahuan yang membicarakan atau mempersoalkan mengenai cara-cara melaksanakan penelitian berdasarkan fakta atau gejala secara ilmiah¹. Sedangkan metode penelitian menurut sugiyono diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu². Jadi dapat disimpulkan bahwa metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan. Suatu pengetahuan tertentu pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, data penelitian ini berupa angka dan analisis statistik. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Quasy Eksperimental*, dimana penelitian ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tetapi pada kelompok kontrol tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel terjadi pada kelompok eksperimen. Penelitian *quasy eksperimen* adalah penelitian dengan pembentukan dua kelompok pembandingan. Kelompok yang diberikan

¹Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 2

²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3

perlakuan merupakan kelompok eksperimen yang berarti pada kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan perlakuan.

Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Pada desain ini terdapat *pretest* dan *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol³. Dengan demikian, sebelum diberi perlakuan pada kedua kelas yang akan dibandingkan hasil belajarnya, terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal. Selanjutnya, setelah diberi perlakuan diberi *posttest* untuk melihat perbedaan hasil belajar setelah mendapat perlakuan. Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain *Pretest-Posttest Control Group Design*

Kelompok	Tes Awal	Perlakuan (x)	Tes Akhir
Eksperimen	T ₁	X _m	T ₂
Kontrol	T ₁	X _m	T ₂

Keterangan :

T₁ : *Pretest* (tes awal sebelum proses belajar mengajar dimulai dan belum diberikan perlakuan).

T₂ : *Posttest* (tes akhir setelah proses belajar mengajar berlangsung dan diberikan perlakuan).

X_m : Proses belajar mengajar untuk kelompok eksperimen yang menggunakan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia.

X_m : Proses belajar mengajar untuk kelompok kontrol dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achivement division* (STAD) berbantu media gambar.

³*Ibid*, h. 116

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 11 Bandar Lampung Jl. Ra. Baysid Gg. Kemuning No. 6 Labuhan Dalam Kec. Tanjung Senang. Penelitian ini dilaksanakan pada ajaran semester ganjil tahun ajaran 2018/2019.

C. Variabel Penelitian

Variabel menurut pendapat Wina Sanjaya adalah segala faktor, kondisi, situasi, perlakuan dan semua tindakan yang bisa dipakai untuk memengaruhi hasil eksperimen⁴. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*variabel independen*) adalah variabel yang mempengaruhi perubahannya atau timbulnya variabel terikat disebut dengan variabel X. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia.
2. Variabel terikat (*variabel dependen*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas disebut dengan variabel Y. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPA.

D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV semester ganjil MIN 11 Bandar Lampung yang berjumlah 85 orang peserta didik. Dengan distribusi kelas sebagai berikut:

⁴Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 95

Tabel 3.2
Jumlah Peserta Didik Kelas IV
MIN 11 Bandar Lampung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Perempuan	Laki-laki	
1	IV A	12	17	29
2	IV B	12	18	30
3	IV C	14	12	26
Jumlah		38	47	85

Sumber: dokumentasi Peserta Didik Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung

2. Sampel

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 orang peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu Animasi Multimedia.
- b. Kelas IV B sebagai kelas kontrol berjumlah 30 orang peserta didik yang mendapat perlakuan model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) berbantu media gambar.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini teknik samplingnya adalah teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel disesuaikan dengan kriteria-kriteria tertentu yang diterapkan berdasarkan tujuan penelitian atau permasalahan penelitian.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data⁵. Jadi, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini, yakni dengan cara:

1. Tes

Tes merupakan serangkaian latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok⁶. Berdasarkan pengertian tersebut tes dapat diartikan sebagai suatu soal-soal yang harus dikerjakan oleh peserta didik untuk mengukur hasil belajar peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Tes yang akan diberikan kepada peserta didik berbentuk soal pilihan ganda. Tes yang diuji cobakan kemudian digunakan untuk memperoleh data hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data dengan melihat dokumen yang telah ada. Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh nama-nama peserta didik dan nilai ulangan IPA. Dokumentasi juga dapat digunakan untuk mengetahui data-data tentang sekolah dan peserta didik sebagai bukti penelitian.

⁵*Ibid*, h. 308

⁶Riduwan, *Belajar Mudah Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 76

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Tes

Tes yang diberikan kepada peserta didik dalam penelitian ini berbentuk tes objektif dalam bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 50 soal untuk soal *pretest* dan *posttest*. Dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah maka diberi skor 0.

Sebelum tes diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, soal test tersebut diuji cobakan terlebih dahulu pada kelas uji coba untuk mengetahui validitas, tingkat kesukaran, daya beda, dan reliabilitas butir soal. Tes yang telah diuji coba kemudian digunakan dalam penelitian. Instrumen tes tersebut disusun berdasarkan indikator pada ranah kognitif.

G. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum diujikan dikelas sampel, instrumen diuji coba diluar kelas eksperimen dan kontrol. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen pengukuran dikatakan valid jika instrumen dapat mengukur yang hendak diukur⁷. Jadi, Untuk menguji validitas menggunakan perhitungan microsoft excel, dengan rumus korelasi produk moment. Adapun rumus manualnya sebagai berikut:

⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h.73

$$R_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} = Koefesien korelasi
 N = Banyaknya peserta tes
 X = Skor butir soal
 Y = Skor total⁸.

Tabel 3.3
Kriteria Validitas

Nilai r	Kriteria
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 - 0,79	Tinggi
0,40 - 0,59	Sedang
0,20 - 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

2. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran butir soal merupakan cara untuk mengukur butir soal, apakah termasuk sukar, sedang, atau mudah. Untuk menguji taraf kesukaran digunakan rumus berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran
 B = Jumlah peserta didik yang menjawab soal tes dengan benar
 JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes⁹.

⁸*Ibid*, h. 117

⁹*Ibid*, h. 223

Tabel 3.4
Kriteria Indeks Kesukaran

Nilai Dp	Kriteria
$P = 0,00$	Sangat sukar
$0,00 < P \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,70$	Sedang
$0,71 < P \leq 1,00$	Mudah
$P = 100$	Sangat Mudah

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

3. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Adapun menentukan daya pembeda tiap item instrument penelitian yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

- J = Jumlah peserta tes
- J_A = Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_A = Banyaknya kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- B_B = Banyaknya kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar
- P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar¹⁰.

¹⁰*Ibid*,h. 228

Tabel 3.5
Kriteria Daya Pembeda

	Koefesien	Kriteria
Daya Pembeda	0,00 – 0,20	Jelek
	0,21 – 0,40	Cukup
	0,41 – 0,70	Baik
	0,71 – 1,00	Baik Sekali

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu instrumen dapat dipercaya sesuai kriteria yang ditetapkan. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, menggunakan metode kuder Richardson yaitu memakai rumus KR 20, sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(\frac{s^2 \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

- R_{11} = Koefesien realiabilitas tes
- n = Banyaknya butir item
- 1 = Bilangan konstan
- s^2 = Jumlah varians skor tiap-tiap item
- P = Proporsi yang menjawab benar pada butir item
- Q = Proporsi yang menjawab salah
- Q = 1-P
- $\sum pq$ = Jumlah dan hasil perkalian p dan q¹¹.

¹¹*Ibid*, h. 115

Tabel 3.6
Kriteria Reliabilitas

Koefesien Korelasi	Kriteria Reliabilitas
$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup
$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r_{11} \leq 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Dasar-dasar evaluasi pendidikan, Suharsimi Arikunto

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Prayarat

Teknik analisis data diuji dengan menggunakan uji statistik sebelum menguji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat.

Adapun uji prasyarat yang digunakan:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas ini digunakan metode *liliefors* menggunakan microsoft excel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat uraian hipotesis dengan kalimat:

H_o = Data berdistribusi normal

H_I = Data tidak berdistribusi normal

- 2) Menentukan resiko kesalahan (taraf signifikan) yaitu $\alpha = 0.05$

- 3) Statistik Uji

$$L_{hitung} = \text{Maks} | F(Z_i) - S(Z_i)$$

Langkah-langkah perhitungannya sebagai berikut:

- a) Mengurutkan data populasi dari yang terkecil sampai terbesar
- b) Menentukan nilai z dari tiap-tiap data, atau x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan rumus:

$$\frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

Z_i = Bilangan baku

x_i = Data dari hasil pengamatan

\bar{x} = Rata-rata sampel, $\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$

s = Standar deviasi, $s = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$

- c) Menentukan besar $F(Z_i)$, yaitu peluang z_i

- d) Menghitung

$$S(Z_i) = \frac{\text{frekuensi kumulatif sampai data ke-1}}{\text{jumlah seluruh data}}$$

- 4) Daerah kritis (DK) = $\{L | L > L_{\alpha;n}\}$

- 5) Keputusan Uji

a) H_0 diterima, Jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$

b) H_1 ditolak, Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$

- 6) Kesimpulan

Jika H_0 diterima sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Jika H_1 ditolak sampel tidak dari populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas adalah dilakukan untuk mengetahui apakah populasi penelitian mempunyai variasi yang sama atau tidak. Untuk menguji homogenitas varian, maka penguji menggunakan uji varian terbesar dibanding uji varian terkecil, dengan rumus:¹²

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujiannya yaitu Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ berarti tidak homogen dan sebaliknya, dengan taraf signifikan 5%.

Hipotesis statistiknya:

$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$: tidak ada perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat homogen)

$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$: ada perbedaan antara varians 1 dan varians 2 (data bersifat tidak homogen).

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat perbedaan yang signifikan antara hasil tes peserta didik dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan tes statistik yaitu uji-t. Tes t atau uji t adalah salah satu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang menyatakan bahwa diantara dua buah sampel yang diambil dari populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Rumus uji-t yang digunakan adalah:

¹²Sugiyono, *Op.Cit*, h. 199

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \text{ sedangkan } t_{tabel} = t_{(\alpha, n_1 + n_2 - 2)}$$

Keterangan :

- x_1 = Rata-rata nilai sampel kelas eksperimen
- x_2 = Rata-rata nilai sampel kelas kontrol
- n_1 = Banyaknya peserta didik kelas eksperimen
- n_2 = Banyaknya peserta didik kelas kontrol
- S_1^2 = Varians kelompok eksperimen
- S_2^2 = Varians kelompok kontrol¹³.

Kriteria pengujian:

Diterima H_0 jika $|t_{hitung}| \leq t_{tabel}$, atau Ditolak H_0 jika $|t_{hitung}| > t_{tabel}$.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$: Tidak terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar Lampung.

¹³Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 278

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis Uji Instrumen

Instrumen penelitian sebelum digunakan sebaiknya instrumen tersebut dilakukan uji coba instrumen terlebih dahulu yang terdiri dari instrumen tes berjumlah 50 soal. Uji coba ini dilakukan pada populasi diluar sampel penelitian yang telah mempelajari materi yang digunakan dalam penelitian, yaitu pada 30 peserta didik kelas V A MIN 11 Bandar Lampung, hari Rabu tanggal 1 Agustus 2018.

a. Uji Validitas

Peneliti menggunakan 2 uji validitas, yaitu uji validitas isi dan konstruk. Uji validitas isi berupa kesesuaian antara kisi-kisi dengan butir soal yang akan dipakai dengan kemampuan bahasa peserta didik. Instrumen yang telah divalidasi oleh validator, selanjutnya dijadikan sebagai pedoman dalam menyempurnakan hasil belajar IPA peserta didik. Adapun uji validitas konstruk, menggunakan microsoft excel dengan rumus korelasi *product moment*. Hasil analisis uji validitas dapat dilihat pada lampiran 3.2 halaman 75.

Hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa koefesien korelasi sama dengan 0,361 atau lebih maka butir intrumen dinyatakan valid. Jadi dari 50 butir soal yang diuji cobakan terdapat 30 butir soal yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

b. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah soal yang digunakan termasuk golongan soal yang sukar, sedang, atau mudah. Adapun hasil analisis uji tingkat kesukaran dapat dilihat pada lampiran 3.3 halaman 77.

Hasil perhitungan tersebut, menyatakan bahwa dari 50 butir soal yang termasuk ke dalam kategori sukar ($0,00 - 0,30$) yaitu 4, 6, 7, 41, 42. sedangkan butir soal yang dikategorikan sedang ($0,31 - 0,70$) terdapat pada nomor 1, 3, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49. Dan butir soal yang tergolong mudah ($0,71 - 0,100$) yaitu 2, 14, 16, 25, 50. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan juga tidak terlalu sukar. Dengan demikian, soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal dengan tingkat kesukaran sedang. Namun apabila terdapat butir soal dengan tingkat kesukaran sedang tetapi butir soal tersebut tidak valid maka tidak digunakan dalam penelitian selanjutnya.

c. Uji Daya Pembeda

Uji coba instrumen dilakukan untuk melihat daya pembeda butir soal. Uji daya pembeda pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab benar dan tidak. Hasil analisis daya pembeda butir soal pada penelitian dapat dilihat pada lampiran 3.4 halaman 79.

Berdasarkan hasil tersebut, uji daya pembeda pada 50 butir soal menunjukkan bahwa butir soal yang tergolong klasifikasi jelek sekali ($<0,00$) terdapat pada nomor 2, 4, 14, 29, 42. Sedangkan yang tergolong klasifikasi jelek ($0,00 - 0,20$) terdapat pada nomor 6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18, 23, 24, 25, 31, 36, 41, 50. Dan yang tergolong klasifikasi cukup ($0,21 - 0,40$) terdapat pada nomor 1, 3, 5, 10, 11, 13, 19, 21, 22, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 45, 48, 49. Serta butir soal yang tergolong klasifikasi baik ($0,41 - 0,70$) terdapat pada nomor 12, 20, 44, 46, 47. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa butir-butir soal yang valid dalam penelitian ini memiliki daya pembeda dengan klasifikasi cukup dan baik.

d. Uji Reliabilitas

Butir-butir soal yang telah dilakukan uji validitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda, selanjutnya diuji reliabilitasnya. Pengolahan data yang dilakukan peneliti guna mengetahui tingkat reliabilitas soal, di uji menggunakan rumus KR 20. Hasil perhitungan dapat dilihat pada lampiran 3.5 halaman 81.

Berdasarkan perhitungan, dapat disimpulkan bahwa 30 butir soal yang valid memiliki indeks reliabilitas sebesar 0,870. dengan kriteria koefisien reliabilitas sangat tinggi maka butir soal tersebut reliabel sehingga dapat mengukur hasil belajar IPA peserta didik.

e. Hasil Kesimpulan Uji Coba

Hasil perhitungan validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan reliabilitas instrumen direkapitulasi dalam tabel berikut

Tabel 4.1
Kesimpulan Instrumen Soal

No Soal	V	R	TK	DB	Kesimpulan
1	V	Sangat Tinggi	Sedang	C	Digunakan
2	TV		Mudah	JS	Tidak Digunakan
3	V		Sedang	C	Digunakan
4	TV		Sukar	JS	Tidak Digunakan
5	V		Sedang	C	Digunakan
6	TV		Sukar	J	Tidak Digunakan
7	TV		Sukar	J	Tidak Digunakan
8	TV		Sukar	J	Tidak Digunakan
9	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
10	V		Sedang	C	Digunakan
11	V		Sedang	C	Digunakan
12	V		Sedang	B	Digunakan
13	V		Sedang	C	Digunakan
14	TV		Mudah	JS	Tidak Digunakan
15	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
16	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
17	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
18	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
19	V		Sedang	C	Digunakan
20	V		Sedang	B	Digunakan
21	V		Sedang	C	Digunakan
22	V		Sedang	C	Digunakan
23	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
24	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
25	TV		Mudah	J	Tidak Digunakan
26	V		Sedang	C	Digunakan
27	V		Sedang	C	Digunakan
28	V		Sedang	C	Digunakan
29	TV		Sedang	JS	Tidak Digunakan
30	V		Sedang	C	Digunakan
31	TV		Sedang	J	Tidak Digunakan
32	V		Sedang	C	Digunakan
33	V		Sedang	C	Digunakan
34	V		Sedang	C	Digunakan
35	V		Sedang	C	Digunakan

36	TV	Sedang	J	Tidak Digunakan
37	V	Sedang	C	Digunakan
38	V	Sedang	C	Digunakan
39	V	Sedang	C	Digunakan
40	V	Sedang	C	Digunakan
41	TV	Sukar	J	Tidak Digunakan
42	TV	Sukar	JS	Tidak Digunakan
43	V	Sedang	C	Digunakan
44	V	Sedang	B	Digunakan
45	V	Sedang	C	Digunakan
46	V	Sedang	B	Digunakan
47	V	Sedang	B	Digunakan
48	V	Sedang	C	Digunakan
49	V	Sedang	C	Digunakan
50	TV	Mudah	J	Tidak Digunakan

Sumber: Hasil perhitungan uji coba instrumen

Berdasarkan tabel kesimpulan instrumen soal yang terdiri dari perhitungan uji validitas, uji tingkat kesukaran, uji daya beda dan uji reliabilitas diatas, dari 50 butir soal yang diuji cobakan, peneliti menggunakan 30 butir soal dalam penelitian yaitu soal nomor 1, 3, 5, 10, 11, 12, 13, 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 30, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 43, 44, 45, 46, 47, 48, dan 49.

2. Analisis Uji Prasyarat

Pengambilan data analisis uji prasyarat dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran pada hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung. Prasyarat dalam melakukan uji hipotesis, sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut rincian data yang telah diperoleh:

a. Analisis Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapat peneliti merupakan data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *liliefors* pada program microsoft excel. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai sig.(2-tailed) pada tabel uji L metode liliefors dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika pengambilan keputusan dari koefisien $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Perhitungan uji normalitas *pretest* dan *posttest* dalam penilaian hasil belajar IPA kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 6.3 halaman 130 sedangkan penilaian hasil belajar IPA kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 6.4 halaman 131.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terangkum tersebut, menunjukan bahwa data akan berdistribusi normal apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Dengan demikian H_0 diterima dan data distribusi normal karena pada hasil belajar IPA peserta didik pada *pretest* $0,150 < 0,163$ untuk kelas eksperimen dan $0,149 < 0,161$ untuk kelas kontrol. Dan data berdistribusi normal pada hasil belajar *posttest* $0,157 < 0,163$ untuk kelas eksperimen dan $0,155 < 0,161$ untuk kelas kontrol.

b. Analisis Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki karakter yang sama atau tidak. Uji kesamaan varians dilakukan pada data variabel terikat yaitu hasil belajar IPA, baik hasil belajar kognitif maupun hasil belajar afektif dengan menggunakan uji F. Pengujian varian ini yaitu dengan membandingkan varians terbesar dan varians terkecil. Hasil uji homogenitas dengan taraf sigifikansi (5%) diperoleh $F_{(0,05;29;30)}$ adalah 1,867 dengan keputusan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dinyatakan data tersebut homogen. Data perhitungan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 6.5 halaman 132.

Hasil perhitungan tersebut pada data *pretest* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu, $F_{hitung} = 1,306$ dan $F_{tabel} = 1,867$ sehingga H_0 diterima, berarti kelas eksperimen dan kontrol berasal dari varians yang sama (homogen). Sedangkan data *posttest* hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kontrol yaitu, $F_{hitung} = 1,467$ dan $F_{tabel} = 1,867$ sehingga H_0 diterima, berarti kelas eksperimen dan kontrol berasal dari varians yang sama (homogen).

3. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji dua kesamaan rata-rata. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t karena berdasarkan hasil perhitungan pada data instrumen penelitian berdistribusi normal dan homogen. Cara menentukan hipotesis diterima atau ditolak yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, begitu sebaliknya.

Hasil perhitungan uji-t dalam penilaian hasil belajar IPA di kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil $t_{tabel} = 2,002$ sedangkan $t_{hitung} = 5,621$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,621 > 2,002$ yang berarti H_1 diterima dan H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia terhadap hasil belajar IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung dibandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berbantu gambar. Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat pada lampiran 6.6 halaman 133.

B. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 11 Bandar Lampung tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini diadakan 1 kali seminggu, setiap pertemuan 3 x 35 menit, untuk kelas IV A berjumlah 29 peserta didik sebagai kelas eksperimen dilaksanakan pada hari sabtu pukul 12.45 s.d 14.30 WIB dan IV B berjumlah 30 peserta didik sebagai kelas kontrol dilaksanakan pada hari jum'at pukul 14.10 s.d 16.05 WIB. Penelitian ini dilaksanakan sesuai jam

pelajaran tersebut, dengan materi ajar bagian struktur tumbuhan beserta fungsinya. Berikut ini hasil dari pembahasan terhadap hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan analisis data-data dan temuan data lapangan.

1. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbererd Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang menjadi objek penelitian, yaitu variabel bebas (x) model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia dan variabel terikat (y) hasil belajar IPA peserta didik kelas IV MIN 11 Bandar lampung. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbasis animasi multimedia merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan adanya aktifitas dan interaksi dalam proses pembelajaran melalui diskusi kelompok secara kolaboratif sehingga melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan bertanggung jawab dengan hasil kerja tersebut, kemudian dalam proses pembelajaran di dukung oleh animasi multimedia yang juga memiliki daya tarik yang memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.

Model pembelajaran kooperatif tipe *numbererd head together* (NHT) ini mempunyai beberapa langkah dalam penerapannya, yaitu: 1) Pembentukan kelompok dan penomoran, dalam pembentukan kelompok, pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang

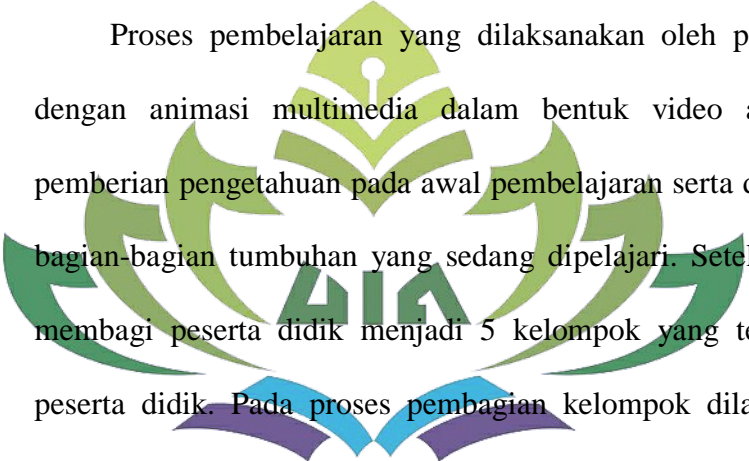
beranggotakan 1-6 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai 6 sehingga tiap peserta didik dalam kelompok tersebut memiliki nomor berbeda. 2) Mengajukan Tugas atau Pertanyaan, pendidik memberikan tugas atau pertanyaan pada tiap kelompok. 3) Berfikir Bersama, peserta didik menyatukan pendapatnya terhadap tugas tersebut, masing-masing kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan semua anggota dalam kelompok mengetahui jawaban atau hasil dari diskusi tersebut. 4) Menarik Kesimpulan, Pendidik memanggil satu nomor tertentu, kemudian peserta didik yang nomornya dipanggil mempersentasikan hasil diskusi kedepan kelas dan peserta didik kelompok lain menanggapi.

Berikut ini, rincian proses pembelajaran yang telah dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

a. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas eksperimen yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia. Proses pembelajaran yang pertama, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi struktur tumbuhan beserta fungsinya, agar terjadi suatu komunikasi pada kegiatan awal pembelajaran dan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan telah dimiliki peserta didik. Kemudian peneliti

membagikan soal *pretest* yang bertujuan untuk melihat hasil belajar sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbasis animasi multimedia. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dan keterampilan serta kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik sehingga peneliti memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam kegiatan belajarnya.



Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dibantu dengan animasi multimedia dalam bentuk video animasi untuk pemberian pengetahuan pada awal pembelajaran serta dibantu dengan bagian-bagian tumbuhan yang sedang dipelajari. Setelah itu peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Pada proses pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung dan masing-masing peserta didik dalam kelompok diberi nomor untuk diikatkan dikepala kemudian peneliti membagikan lembar kerja kelompok (LKK) yang berisi tugas untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing.

Peneliti memberikan arahan pada peserta didik untuk ikut berkontribusi dalam diskusi. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, bimbingan, dan bantuan bila diperlukan. Setelah kerja kelompok selesai, peneliti memanggil salah satu nomor, peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-

tiap kelompok memberikan jawaban hasil diskusi. Kemudian peneliti memberikan penguatan atas jawaban yang telah diberikan dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran selesai, peneliti mengingatkan peserta didik untuk belajar dirumah. Begitu seterusnya sampai pada akhir pembelajaran materi struktur bagian tumbuhan beserta fungsinya

Akhir pembelajaran, peneliti memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah diberi perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia.

b. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berbantu media gambar. Proses pembelajaran yang pertama, peneliti memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan tentang materi struktur tumbuhan beserta fungsinya, agar terjadi suatu komunikasi pada kegiatan awal pembelajaran dan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan telah dimiliki peserta didik. Kemudian peneliti membagikan soal *pretest* yang bertujuan untuk melihat rata-rata sebelum diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams achievement division* (STAD) berbantu media gambar. Setelah semua peserta didik selesai mengerjakan soal *pretest*, peneliti

menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan yang ingin dicapai dan keterampilan serta kemampuan yang diharapkan dapat dikuasai peserta didik sehingga peneliti memberikan motivasi agar peserta didik semangat dalam kegiatan belajarnya.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti dibantu dengan media gambar ketika peneliti menjelaskan materi serta dibantu dengan bagian-bagian tumbuhan yang sedang dipelajari. Setelah itu peneliti membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 peserta didik. Pada proses pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung (membagi kelompok heterogen) kemudian peneliti membagikan lembar kerja kelompok (LKK) yang berisi tugas untuk dikerjakan bersama kelompoknya masing-masing.

Peneliti memberikan arahan pada peserta didik untuk ikut berkontribusi dalam diskusi. Selama kerja kelompok berlangsung, peneliti melakukan pengamatan, bimbingan, dan bantuan bila diperlukan. Setelah kerja kelompok selesai, peneliti memanggil salah satu peserta didik dari tiap-tiap kelompok untuk memberikan jawaban hasil diskusi. Kemudian peneliti memberikan penguatan atas jawaban yang telah diberikan dan bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Sebelum pembelajaran selesai, peneliti mengingatkan peserta didik untuk belajar di rumah. Begitu sampai pada akhir pembelajaran materi struktur bagian tumbuhan beserta fungsinya.

Akhir pembelajaran pada kelas kontrol, peneliti memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *teams achievement division* (STAD) berbantu media gambar.

Berdasarkan proses pembelajaran tersebut, pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia, peserta didik dapat saling bertukar pendapat, dan bersama-sama berdiskusi serta peserta didik satu dapat belajar dengan peserta yang lain dalam satu kelompok. Namun meskipun begitu, peserta didik dalam tiap kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing dengan hasil kerja kelompok sehingga mengharuskan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok. Karena ciri khas dari model pembelajaran ini yaitu pendidik akan memanggil salah satu nomor secara acak untuk dicek pemahamannya terhadap materi dan tugas yang diberikan pada kelompok. Dengan demikian, peserta didik akan merasa harus ikut berkontribusi dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berikut beberapa langkah-langkah proses pembelajaran dengan berdasarkan langkah-langkah dari model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran

No	Langkah-langkah	Kegiatan Pembelajaran
1	Orientasi	Pada fase ini pendidik memberikan kerangka pelajaran terhadap materi. Kegiatan pada fase ini meliputi Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik, menginformasikan tujuan pembelajaran, materi yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan serta memotivasi peserta didik.
2	Fase Presentasi atau Demonstrasi	Pada fase ini pendidik menjelaskan rangkuman materi pelajaran dalam bentuk video pembelajaran animasi. Pada aktivitas ini terjadi proses belajar mengajar antar peserta didik, berupa saling bertanya dalam wadah diskusi.
3	Fase Latihan	Pada fase ini, peserta didik dibagi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang dan setiap peserta didik dalam kelompok diberikan nomor. Pendidik membagikan lembar kerja kelompok dan peserta didik diminta untuk mengerjakan bersama kelompoknya. Diharapkan, setiap peserta didik dapat memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, pendidik melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dan bantuan bila diperlukan.
4	Fase Kesimpulan	Setelah kerja kelompok selesai, peneliti memanggil salah satu nomor, peserta didik yang dipanggil nomornya maju untuk dicek pemahamannya terhadap tugas dan materi yang telah diajarkan, Kemudian peneliti memberikan penguatan atas jawaban yang diberikan dan bersama-sama menyimpulkan materi.

*Sumber: Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual, Trianto
Ibnu Badar al-Tabany.*

Berdasarkan langkah-langkah proses pembelajaran, tahapan pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia di pertemuan pertama yang dilakukan adalah memberikan *pretest* dan berdiskusi mengenai materi lalu mengorganisasi peserta didik menjadi 5 kelompok, pada tahapan ini pendidik memberikan materi dan tugas untuk di diskusikan dan dibahas dengan kelompoknya masing-masing..

Letak perbedaan perlakuan dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu pada kelas eksperimen peserta didik dituntut untuk menguasai materi yang telah diajarkan oleh pendidik, pendidik akan mengecek kembali pemahaman mereka sehingga peserta didik tidak dapat mengandalkan peserta didik lain, dengan demikian peserta didik sendirilah yang harus ikut berkontribusi dalam pembelajaran untuk mendukung proses pemahamannya. Sedangkan kelas kontrol dituntut agar dapat menjawab kuis secara individu yang dilakukan setiap akhir pembelajaran.

Pertemuan kedua dan ketiga dikelas eksperimen pendidik mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran mengamati video yang diberikan untuk memudahkan dalam proses pemahamannya sehingga pada saat kerja kelompok, masing-masing peserta didik dapat saling bertukar pikiran dan mengembangkan pengetahuannya agar dapat mengerjakan tugas dengan baik. Pertemuan keempat dari pembelajaran adalah pendidik meriview kembali materi-materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelum-sebelumnya, dengan

melakukan diskusi dan tanya jawab pada peserta didik. Tahap terakhir, dengan memberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia.

Hasil dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia, peserta didik ikut berkontribusi dalam pembelajaran sehingga meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik, pada saat pembelajaran berkelompok, peserta didik tidak mengandalkan teman nya tetapi ikut berdiskusi untuk menemukan jawaban yang paling benar, interaksi pendidik dan peserta didik sangat baik, dimana peserta didik memberikan umpan balik ketika pendidik menanyakan kembali materi yang telah diajarkan, peserta didik cukup antusias mengikuti pembelajaran hal ini terbukti ketika proses penyimpulan materi, peserta didik mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari pendidik.

2. Pagaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantu Animasi Multtimedia terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung

Berdasarkan uraian proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukan bahwa data kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan

pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berbantu media gambar. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan skor peserta didik. Dimana, hasil belajar kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen menunjukkan $x = 75,7$ jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik kelas kontrol $x = 60,3$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih baik nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun keberhasilan ini karena adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia yang diterapkan pada kelas eksperimen.

Hasil pengujian hipotesis juga diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,621 dan t_{tabel} sebesar 2,002 dengan taraf signifikan 0,05. Hasil tersebut menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. pada Hal ini berarti membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbasis animasi multimedia berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPA.

Faktor penyebab perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan peserta didik di kelas eksperimen lebih memiliki kesiapan untuk bertanggung jawab secara mandiri terhadap pemahaman pada materi yang telah diajarkan oleh pendidik, dimana model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) menuntut peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara mandiri walaupun

pembelajaran secara berkelompok sehingga tidak mengandalkan peserta didik yang pandai saja. Faktor lainnya karena, pembelajaran di kelas eksperimen lebih menyenangkan dan lebih aktif, peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung karena peneliti mengemas pembelajaran menjadi menyenangkan. Sedangkan pada kelas kontrol disebabkan karena peserta didik terbiasa mengandalkan teman yang pandai dalam proses pembelajaran sehingga pada saat kuis berlangsung peserta didik hanya mengerjakan seadanya saja.. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak merasa dituntut untuk menguasai pembelajaran, peserta didik pun tidak takut jika hanya berhadapan dengan kuis tidak secara langsung dicek pemahamannya dengan pendidik. Dengan demikian hasil belajar kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Penelitian ini terdapat juga beberapa hal yang menjadi kendala, diantaranya yaitu peserta didik sulit untuk dikondisikan karena ada beberapa peserta didik yang bermain-main, ada juga yang tidak mengumpulkan tugas tepat waktu, hal ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran menjadi tidak berjalan dengan baik. Solusi yang dapat dilakukan yaitu memperketat aturan dengan memberikan aturan batasan waktu untuk pengumpulan tugas, dan memberikan sanksi jika terdapat peserta didik yang hanya bermain-main dalam proses pembelajaran.

Kelebihan dari penelitian ini yaitu manfaat dari diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia, dimana model pembelajaran ini dapat

mengkondisikan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang menyenangkan yaitu dalam kelompok sebaya, peserta didik dapat saling bertukar pendapat, dan bersama-sama berdiskusi serta peserta didik satu dapat belajar dengan peserta yang lain dalam satu kelompok. Namun meskipun begitu, peserta didik dalam tiap kelompok memiliki tanggung jawab masing-masing dengan hasil kerja kelompok sehingga mengharuskan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan diskusi kelompok. Karena ciri khas dari model pembelajaran ini yaitu pendidik akan memanggil salah satu nomor secara acak untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi dan tugas yang telah diberikan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* juga merupakan pembelajaran yang terarah melalui proses kerjasama dan saling membantu serta dapat memberi kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, memecahkan masalah, mengajukan pertanyaan dan pendapat sehingga dengan sendirinya peserta didik merasa harus terlibat dalam proses pembelajaran dan akan termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar meningkat yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA peserta didik kelas eksperimen menunjukkan $x = 75,7$ jauh lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik kelas kontrol $x = 60,3$. Hasil tersebut menunjukkan kelas eksperimen lebih baik nilainya dibandingkan dengan kelas kontrol. Adapun keberhasilan ini karena adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbantu animasi multimedia yang diterapkan.

Berdasarkan hasil uji t, diperoleh $t_{hitung} = 5,621$ dan $t_{tabel} = 2,002$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian, H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung **ditolak**, sedangkan H_1 yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Animasi Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV MIN 11 Bandar Lampung **diterima**.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran berlangsung dan juga analisis terhadap hasil belajar IPA peserta didik, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung diharapkan agar lebih kondusif, lebih konsentrasi, dan lebih meningkatkan semangat dalam belajar agar mendapatkan hasil belajar yang terus meningkat.

2. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan pada saat proses pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media pembelajaran. Karena keduanya akan saling melengkapi dan memberikan hasil optimal serta membantu keefektifan dalam proses belajar mengajar.

3. Bagi Sekolah

Sekolah sebagai suatu lembaga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan baik dari segi belajar mengajar maupun sarana dan prasarana.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* (NHT) berbasis animasi multimedia diharapkan dapat dijadikan salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya dengan mengembangkan model dan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group. 2013.

------. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2014.

Anak Agung Vera Juniantri, I Made Suara, dan I Wayan Rinda Suardika. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar*. e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 2 No.1, 2014.

Anas Sudjiono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2014.

Ayu Nur Shawmi. *Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah (MI) Dalam Kurikulum*. Jurnal Terampil. Vol 4 No. 1, 2016.

Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. 2013.

Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara. 2015.

Departemen Agama RI. *Al-Qur'an Tafsir Perkata*. Banten: Penerbitkalim.

Dw. Ayu Diah Astri, Nym Kusmariyanti, dan Md. Sumantri. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar PKn Siswa*. e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 5 No. 2, 2017.

Husniyatus Salamah Zainiyati. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana. 2017.

Ida Fiteriani dan Iswatun Solekha. *Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Siswa Kelas V MI Raden Intan Wonodadi Kecamatan Gadingrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2015/2016*. Jurnal Terampil. Vol. 4 No. 1, 2016.

Isjoni. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta. 2014.

Jamal, Wawancara dengan pendidik mata pelajaran IPA kelas IV MIN 11 Bandar Lampung, rekaman video, Bandar Lampung, 20 April 2018.

Khoirun Nisak. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Terpadu tipe Connected pada Materi Pokok Sistem Eksresi untuk Kelas IX SMP*. Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa. Vol. 1 No. 1, 2013.

Munir. *Multimedia Konsep&Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Ni Luh Eka Artini, I Ketut Ardana, dan DB. Kt. Ngr. Semara Putra. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus IV Kerobokan Kelod Tahun Ajaran 2013/2014*. Jurnal Minbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha. Vol. 2 No. 1, 2014.

Riduwan. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta. 2013.

Riski Mulyani, Yudi Kurniawan, dan Devika Annisa Sandra. *Peningkatan Keterampilan Proses Sains Terpadu Siswa Melalui Implementasi Levels of Inquiry (LOI)*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol. 2 No. 2, 2017.

Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. 2014.

Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers. 2015.

Siti Fatonah dan Zuhdan K Prasetyo. *Pembelajaran Sains*. Yogyakarta: Ombak. 2014.

Sohibun dan Filza Yulina Ade. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantu Google Drive*. Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah. Vol. 2 No. 2, 2017.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.

Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2016.

Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group: Jakarta. 2014.

Usman Samatowa. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks. 2016.

Uyoh Sadulloh, Agus Muharram, dan Bambang Robandi. *PEDAGOGIK (Ilmu Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta. 2015.

Wina Sanjaya. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2013.

Yosi Purwasari. *Meningkatkan Hasil Belajar IPA tentang Perubahan Kenampakan Permukaan Bumi dan Benda Langit melalui Peta Pikiran pada Anak Kesulitan Belajar Kelas IV SD 13 Balai-Balai Kota Padang Panjang*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus E-JUPEKhu. Vol. 1 No. 1, 2013.

Yudhi Munadi. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Refrensi GP Press Group. 2013.